

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-129890

(P2006-129890A)

(43) 公開日 平成18年5月25日(2006.5.25)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 9/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 9/00 5 0 8 H	
	A 6 3 F 9/00 5 0 8 G	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2004-318710 (P2004-318710)	(71) 出願人 390037280
(22) 出願日 平成16年11月2日 (2004.11.2)	株式会社ホープ
	東京都港区芝5丁目31番17号
特許法第30条第3項適用申請有り 平成16年9月2	(74) 代理人 100118315
日から4日 社団法人日本アミューズメントマシン工業	弁理士 黒田 博道
協会開催の「第42回 アミューズメントマシンショー	(74) 代理人 100120488
」に出品	弁理士 北口 智英
	(72) 発明者 竹廣 圭一
	神奈川県川崎市麻生区栗木2丁目6番20
	号 株式会社ホープ内

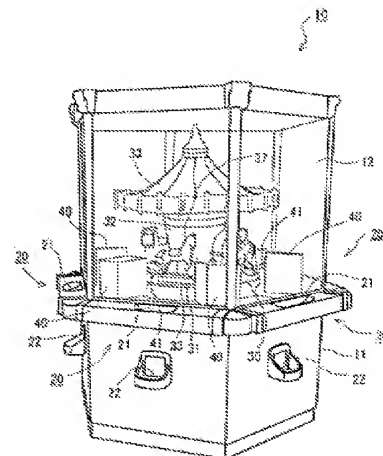
(54) 【発明の名称】 メダルプッシャーゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 いわゆるマルチステーション型のメダルプッシャーゲームにおいて、他人の投入したメダルを獲得可能にするとともに、自分の投入したメダルが他人に獲得される可能性のある遊技性を可能とする。

【解決手段】 外周が等分割されその各々がプレイヤー領域20として設定されている筐体11と、ターンテーブル状のプレイフィールド30と、メダル投入口21と、各メダル投入口21に対応して設けられそこから投入されたメダルMを前記プレイフィールド30へ投入するメダル投入ユニット40と、プレイフィールド30の中央から辺縁31までの距離の所定範囲を往復摺動することでメダルMを辺縁31方向へ押し出すとともに、プレイフィールド20上でプレイヤー領域20の数と同数に等配されているプッシャー35と、プレイフィールド30の辺縁31から落下したメダルMを払い出すメダル払出口22とを備え、プッシャー35は、プレイフィールド30の回転とともに水平に回転する。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

外周が等分割されその各々がプレイヤー領域として設定されている筐体と、  
前記筐体の中心に設けられる水平に回転するターンテーブル状のプレイフィールドと、  
前記各プレイヤー領域に設けられるメダル投入口と、  
前記各メダル投入口に対応して設けられ、かつ、同メダル投入口から投入されたメダルを前記プレイフィールドへ投入するメダル投入ユニットと、  
前記プレイフィールドの中央から同プレイフィールドの辺縁までの距離のうちの所定範囲を往復摺動することで同プレイフィールド上のメダルを同辺縁方向へ押し出すとともに、同プレイフィールド上で前記プレイヤー領域の数と同数に等配されているプッシャーと

10

、  
前記各プレイヤー領域に設けられるとともに、前記プレイフィールドの辺縁から落下したメダルを払い出すメダル払出口とを備えたメダルプッシャーゲーム装置であって、  
前記プッシャーは、前記プレイフィールドの回転とともに水平に回転することを特徴とするメダルプッシャーゲーム装置。

**【請求項 2】**

前記プレイフィールドから落下するメダルにより作動する落下作動装置と、  
前記筐体内において各プレイヤー領域に対応して設けられる複数の画像表示手段とを備えるとともに、  
前記落下作動装置の作動により所定のサブゲームが前記画像表示手段により実行され、その結果に応じてプレイヤーに所定の利益状態が提供されること特徴とする請求項 1 記載のメダルプッシャーゲーム装置。

20

**【請求項 3】**

前記落下作動装置は、前記プレイフィールドから落下するメダルにより押圧されるレバーを備えたことを特徴とする請求項 2 記載のメダルプッシャーゲーム装置。

**【請求項 4】**

各プレイヤー領域に対応して、メダルの払い出しが可能なボーナス払出ユニットを備えるとともに、  
前記所定の利益状態とは、このボーナス払出ユニットによる所定枚数のメダルの払い出しであることを特徴とする請求項 2 又は 3 記載のメダルプッシャーゲーム装置。

30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、複数人が同時にプレイ可能なメダルプッシャーゲーム装置に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、いわゆるメダルプッシャーゲームという遊技装置が提供されている。このメダルプッシャーゲームとは、筐体内のプレイフィールド上に、プッシャーと称する、往復運動をする押し板状の装置が設けられているものである。

このようなメダルプッシャーゲームでは、プレイヤーがメダルを投入するとプレイフィールド上にこれが堆積する。そして、堆積したメダルが、プッシャーの往復運動により、プレイフィールドの縁から落下すると、この落下したメダルはプレイヤーに払い出される。このような遊技装置として、特許文献 1 及び特許文献 2 記載の技術が開示されている。

40

また、近年では、筐体がたとえば六角形のような多角形の平面形状に形成され、その各々の周囲にプレイヤーが立つか、又は座ってプレイすることができるよう形成されるときにその各々にメダル投入口又はメダル投入装置が設けられることで、一度に複数のプレイヤーが一台の筐体で遊技が同時にできるように形成された、いわゆるマルチステーション型のメダルプッシャーゲームも提供されている。このような型の遊技装置においては、各プレイヤーに対応したプッシャーが用意され、自分用に割り当てられた扇状のプレイフィールド上にメダルを投入して、それを自分用のプッシャーが押し出すことで、払い出

50

しなされることとなっている。

【特許文献1】特許第3527722号公報

【特許文献2】特開2003-144741号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上述の通り、従来のいわゆるマルチステーション型のメダルプッシャーゲームでは、各プレイヤーごとのプレイフィールドが截然と分割されており、遊技の範囲がその範囲に限られることで、遊技の感興が限定されることとなっていた。

そこで本発明は、いわゆるマルチステーション型のメダルプッシャーゲームにおいて、他人の投入したメダルを獲得可能にするとともに、自分の投入したメダルが他人に獲得される可能性のある遊技性を可能とすることで、そのような型の遊技装置における遊技の感興を増すことを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0004】

上記課題に鑑み、本発明は、外周が等分割されその各々がプレイヤー領域20として設定されている筐体11と、前記筐体11の中心に設けられる水平に回転するターンテーブル状のプレイフィールド30と、前記各プレイヤー領域20に設けられるメダル投入口21と、前記各メダル投入口21に対応して設けられ、かつ、同メダル投入口21から投入されたメダルMを前記プレイフィールド30へ投入するメダル投入ユニット40と、前記プレイフィールド30の中央から同プレイフィールド30の辺縁31までの距離のうちの所定範囲を往復摺動することで同プレイフィールド30上のメダルMを同辺縁31方向へ押し出すとともに、同プレイフィールド20上で前記プレイヤー領域20の数と同数に等配されているプッシャー35と、前記各プレイヤー領域20に設けられるとともに、前記プレイフィールド30の辺縁31から落下したメダルMを払い出すメダル払出口22とを備えたメダルプッシャーゲーム装置10であって、前記プッシャー35は、前記プレイフィールド30の回転とともに水平に回転することを特徴とする。

【0005】

すなわち、本発明に係るメダルプッシャーゲーム装置10では、筐体11周囲が複数に等分割（望ましくは六等分）され、そのそれぞれにメダル投入口21とメダル払出口22が設けられており、そのそれぞれの分割された領域でプレイヤーがプレイ可能となっている。

また、筐体11の中央部には、各プレイヤーに共有されるプレイフィールド30が設けられている。このプレイフィールド30上には、前記分割された領域の数に対応したプッシャー35が設けられている。このプッシャー35は、この分割された領域と同様の間隔で等配されている。しかし、各プッシャー35は、プレイフィールド30とともに周方向に回転するため、各プッシャー35は特定のプレイヤーに専用されるものではない。

【0006】

本発明に係るメダルプッシャーゲーム装置10は、以下のように作用する。

各メダル投入口21から投入されたメダルMは、メダル投入ユニット40を通じて、プレイフィールド30へ投入される。投入されたメダルMはプレイフィールド30上へ落下し、そこで堆積する。ここで、プレイフィールド30は水平に回転しているので、この堆積したメダルMは他のプレイヤー領域20の方へ回転移動して行く。

一方、プレイフィールド30上では、プッシャー35が径方向へ往復摺動し、これによりメダルMが辺縁31に向かって押し出され、そこから筐体11外壁との間隙を通じて落下することになる。落下したメダルMは直近のメダル払出口22からプレイヤーに払い出される。ここで、プッシャー35はプレイフィールド30とともに周方向へ回転している。これにより、あるプレイヤーの投入したメダルMが他のプレイヤーへのプレイヤー領域20まで運ばれ、そこから当該他のプレイヤーに払い出されることもあり得る。

【0007】

また、本発明に係るメダルプッシャーゲーム装置10においては、前記プレイフィールド

30から落下するメダルMにより作動する落下作動装置と、前記筐体11内において各プレイヤー領域20に対応して設けられる複数の画像表示手段53とを備えるとともに、前記落下作動装置の作動により所定のサブゲームが前記画像表示手段53により実行され、その結果に応じてプレイヤーに所定の利益状態が提供されることとしてもよい。

この落下作動装置は、たとえば、前記プレイフィールド30から落下するメダルMにより押圧されるレバー52を備えたものとして形成することができる。この場合、このレバー52が落下するメダルMにより押圧されると、この押圧を検出して落下作動装置が作動することになる。

#### 【0008】

一方、この落下作動装置は、たとえば、前記プレイフィールド30から落下するメダルMが通過可能なゲートを備えたものとして形成することもできる。この場合、プレイフィールド30から落下するメダルMがこのゲートを通過すると、この通過を検出して落下作動装置が作動することになる。

上記のレバー52又はゲートのいずれの場合であっても、作動した落下作動装置は、たとえばその検出信号を画像表示手段53（又はこれを制御する制御装置）に送信することで、これを契機に画像表示手段53により所定のサブゲームが実行されることになる。

たとえば、プレイフィールド30から落下するメダルMによってレバー52が押圧されると、液晶画面、ドットマトリクスその他による画像表示手段53で、たとえば、スロットマシンのリールが変動表示する様子を表示させることができる。そして、その変動表示の結果、たとえば特定の図柄で停止したような場合には、その画像表示手段53が位置するプレイヤー領域20において、当該プレイヤーに所定の利益状態が提供されることになる。

#### 【0009】

この所定の利益状態としては、たとえば、各プレイヤー領域20に対応して、メダルMの払い出しが可能なボーナス払出ユニット45を備えて、当該プレイヤーに所定間指数のボーナスメダルを払い出したりするようなことが考えられる。また、一定時間の間、当該プレイヤー領域20に回ってきたプッシャー35の往復ピッチを通常より大きくすることで落下するメダルMを多くする、ということも考えられる。

#### 【発明の効果】

#### 【0010】

本発明は上記の通り構成されているので、いわゆるマルチステーション型のメダルプッシャーゲームにおいて、他人の投入したメダルを獲得可能にするとともに、自分の投入したメダルが他人に獲得される可能性のある遊技性を可能とすることで、そのような型の遊技装置における遊技の感興を増すことが可能となる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0011】

以下、本発明の1の実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

図1は、本実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置10の外観を示す斜視図である。また、図2から図5までは、本実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置10の動作を正面図（図2及び図3）並びに上方斜視図（図4及び図5）にて示したものである。

本実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置10は、平面視で六角形を呈しており、その各辺に当たる側面がそれぞれプレイヤー領域20として設定されている。各プレイヤー領域20には、メダル投入1121とメダル払出1122とが設けられている。メダル払出1122は、メダル投入口21の下方に設けられている。プレイヤーは、ここに払い出されたメダルMを手でつかんで、メダル投入口21へ運び、ここからメダルMが筐体11内に投入される。

#### 【0012】

メダル投入口21は、受け皿状を呈しており、その両側にある図示しないスリットからメダルMが挿入できるようになっている。挿入されたメダルMは、筐体11内に6基設けられているメダル投入ユニット40内の図示しないホッパーにより、樋状のシューター41を通じて筐体11内に投入される。

筐体11内中央には、円形ターンテーブルによるプレイフィールド30が設置され、筐体11

10

20

30

40

50

側面の透明なアクリル板12を通して外から視認される。プレイフィールド30中央には、天蓋33を備えたプッシャーユニット32が載置される。プッシャーユニット32は、プレイフィールド30とともに、平面視で反時計回りに、すなわちプレイヤーの視点で左から右へ回転する。プッシャーユニット32には、放射状に6基のプッシャー35が等配されている。各プッシャー35は、プッシャーユニット32に対し出入り可能に形成された2本のロッド38、38（図5参照）によりそれぞれプッシャーユニット32と連結されている。また、プッシャー35は、半径方向に対して垂直な押出面36を有しており、この押出面36によってプレイフィールド30上のメダルMを押し出して辺縁31より落とさせる。さらに、個々のプッシャー35の上面には、木馬をかたどった装飾体37が装着されている。

#### 【0013】

プレイフィールド30が回転することにより、プッシャー35も同様に各プレイヤー領域20間を移動しつつ回転をする。すなわち、ある時点では図2に示すようにプレイヤー領域20正面にプッシャー35が位置する。この状態から平面視で30°回転すると、図3に示すようにプッシャー35は各プレイヤー領域20のちょうど中間に位置することとなる。

すなわち、プッシャー35は、プレイフィールド30とともに各プレイヤー領域20間を移動しつつ、径方向に往復摺動する。たとえば、図3に示すようにプッシャー35がプレイヤー領域20間に位置する状態においては、図4に示すようにプッシャー35が最も奥に引っ込んだ状態にあり、ここから図2に示すようなプッシャー35がプレイヤー領域20正面に位置する状態まで移動してきた際には、図5に示すようにプッシャー35が最も手前に出て来た状態になりメダルMを押し出す、というような動作が可能となっている。もちろん、プレイフィールド30の回転周期とプッシャー35の往復周期とを同期させないことで、プッシャー35が最も手前に出て来るタイミングを読みにくくするように設定することも可能である。

#### 【0014】

プレイフィールド30の下方の周辺には、各プレイヤー領域20に対応して六等分された第2プレイフィールド50が設けられている。

第2プレイフィールド50には、プレイフィールド30から落下したメダルMが堆積する。ここで、プレイフィールド30は常に回転しているので、あるプレイヤーが投入したメダルMが他のプレイヤーのプレイヤー領域20の方へ移動していき、そこでプッシャー35によって押し出されて、当該他のプレイヤーの第2プレイフィールド50へ落下することがあり得る。そして、プッシャーユニット32の下方奥側から、手前側までの所定範囲を往復摺動する第2プッシャー51が各第2プレイフィールド50に設けられている。すなわち、第2プッシャー51は、図4に示すような奥側に最も引っ込んだ状態から、図5に示すような手前側に最も出て来た状態までの間を、往復摺動する。そして、図5に示すように、第2プッシャー51に押し出されて第2プレイフィールド50の辺縁31から落下したメダルMは、当該プレイヤー領域20のメダル払出口22へ至り、プレイヤーに払い出されることになる。

#### 【0015】

一方、プレイフィールド30と第2プレイフィールド50との段差に当たる垂直面には、プレイヤーが正面から視認可能なドットマトリクス画面による画像表示手段53が設けられている。さらに、プレイフィールド30の辺縁31の直下には、各プレイヤー領域20につき2箇所、舌片状のレバー52、52が設けられている。このレバー52は、プレイフィールド30の辺縁31から落下するメダルMにより叩くようにして押圧される（図5参照）。レバー52が押圧されると、図示しない落動作動装置がこの押圧を検出し、その検出信号を図示しない遊技制御手段（遊技プログラムを実行するCPU）へ送信する。これを契機にして、この遊技制御手段は所定の遊技プログラムを実行することで、画像表示手段53において、スロットマシンのリールの変動表示を模した画像により展開されるサブゲームが実行される。そして、その結果表示される図柄が所定のもの（たとえば、「777」など）である場合には、各プレイヤー領域20について向かって右側に位置するメダル投入ユニット40に接して設けられるボーナス払出ユニット45（図4及び図5参照）からノズル46を通じて第2プレイフィールド50上へボーナスメダルが払い出される。これにより、各プレイヤー領域20で獲得可能なメダル数が増大するという利益状態が当該プレイヤーへもたらされることとな

10

20

30

40

50

る。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明の1の実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置の外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の1の実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置の動作を正面図にて示したものである。

【図3】本発明の1の実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置の動作を正面図にて示したものである。

【図4】本発明の1の実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置の動作を上方斜視図にて示したものである。 10

【図5】本発明の1の実施の形態に係るメダルプッシャーゲーム装置の動作を上方斜視図にて示したものである。

【符号の説明】

【0017】

10 メダルプッシャーゲーム装置

11 筐体

12 アクリル板

20 プレイヤー領域

21 メダル投入口

22 メダル払出口

30 プレイフィールド

31 辺縁

32 プッシャーユニット

33 天蓋

35 プッシャー

36 押出面

37 装飾体

38 ロッド

40 メダル投入ユニット

41 シューター

45 ボーナス払出ユニット

46 ノズル

50 第2プレイフィールド

51 第2プッシャー

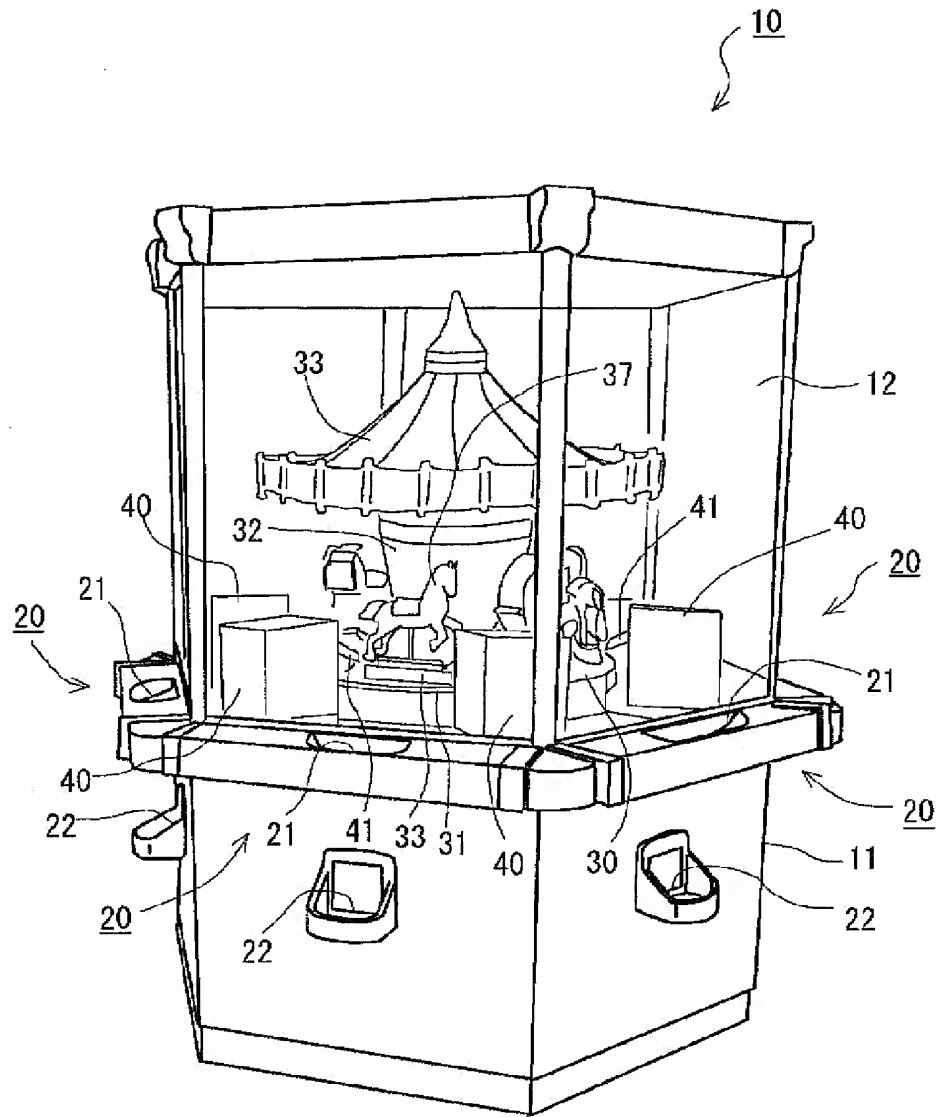
52 レバー

53 画像表示手段

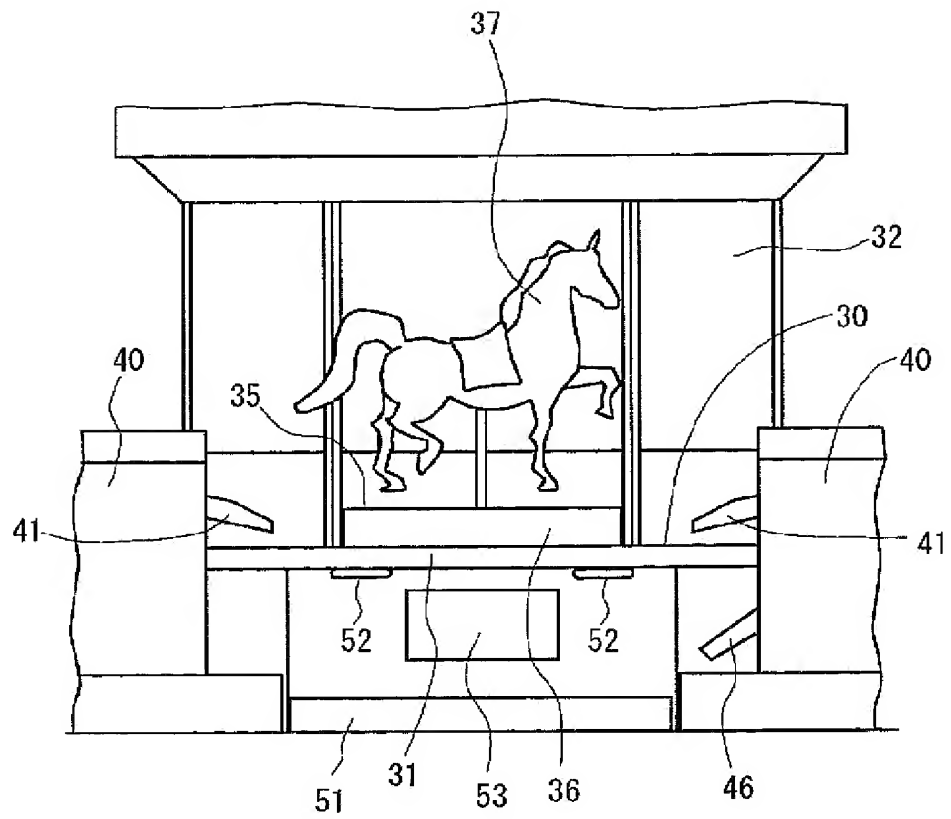
M メダル

20

【図 1】

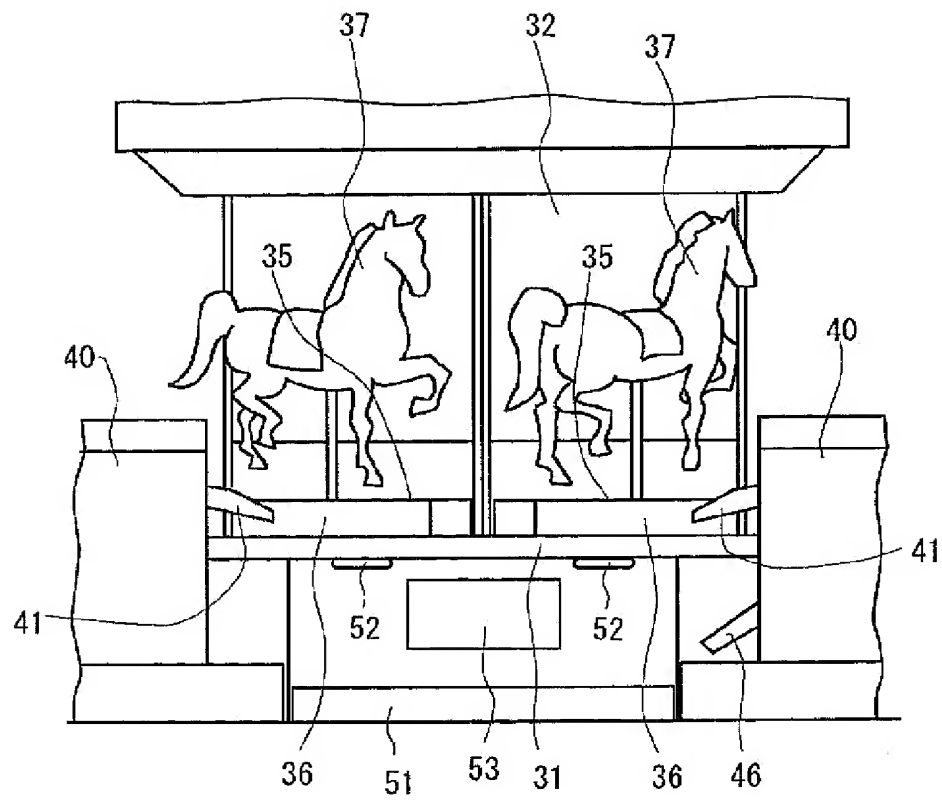


【図 2】

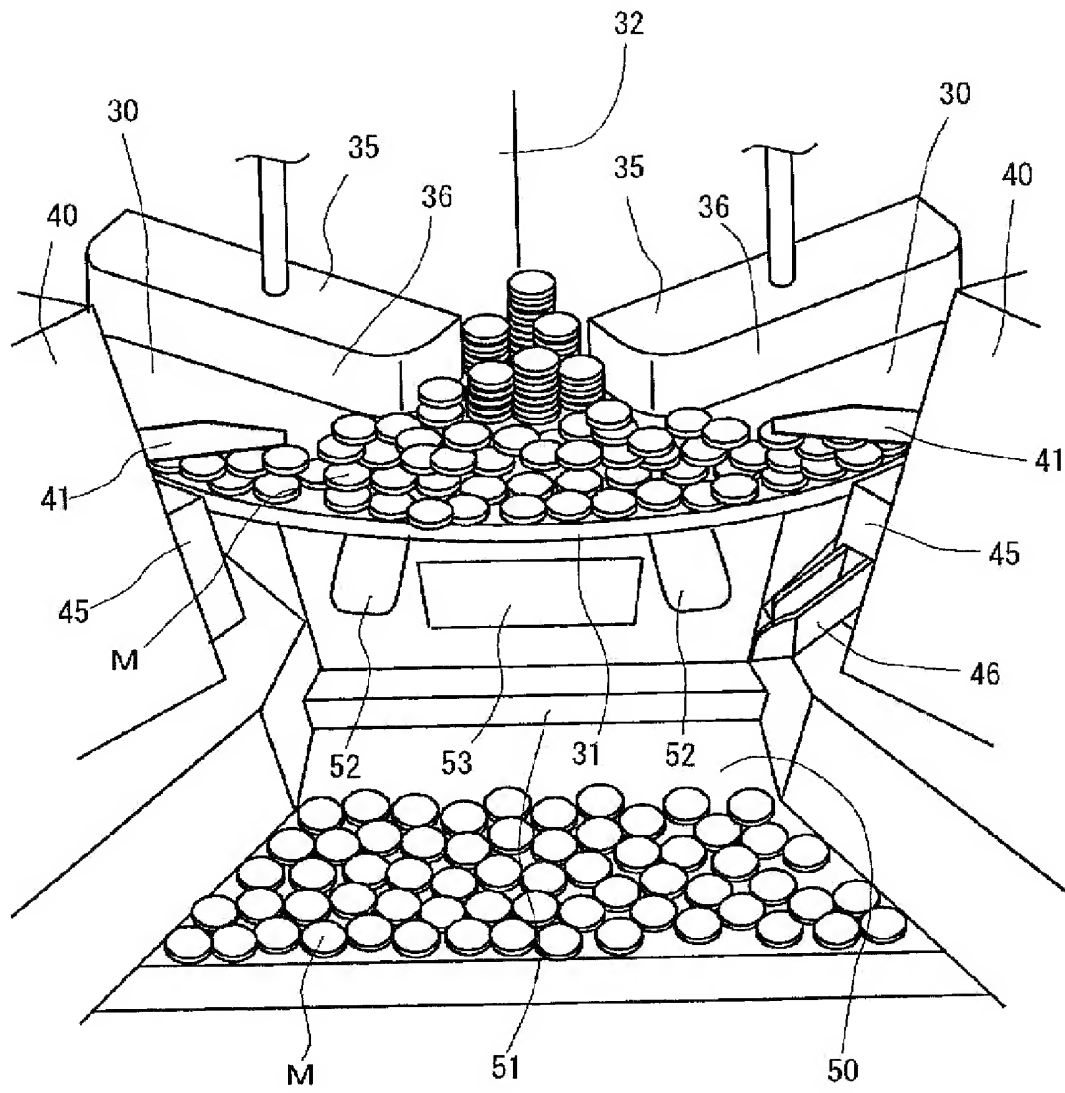




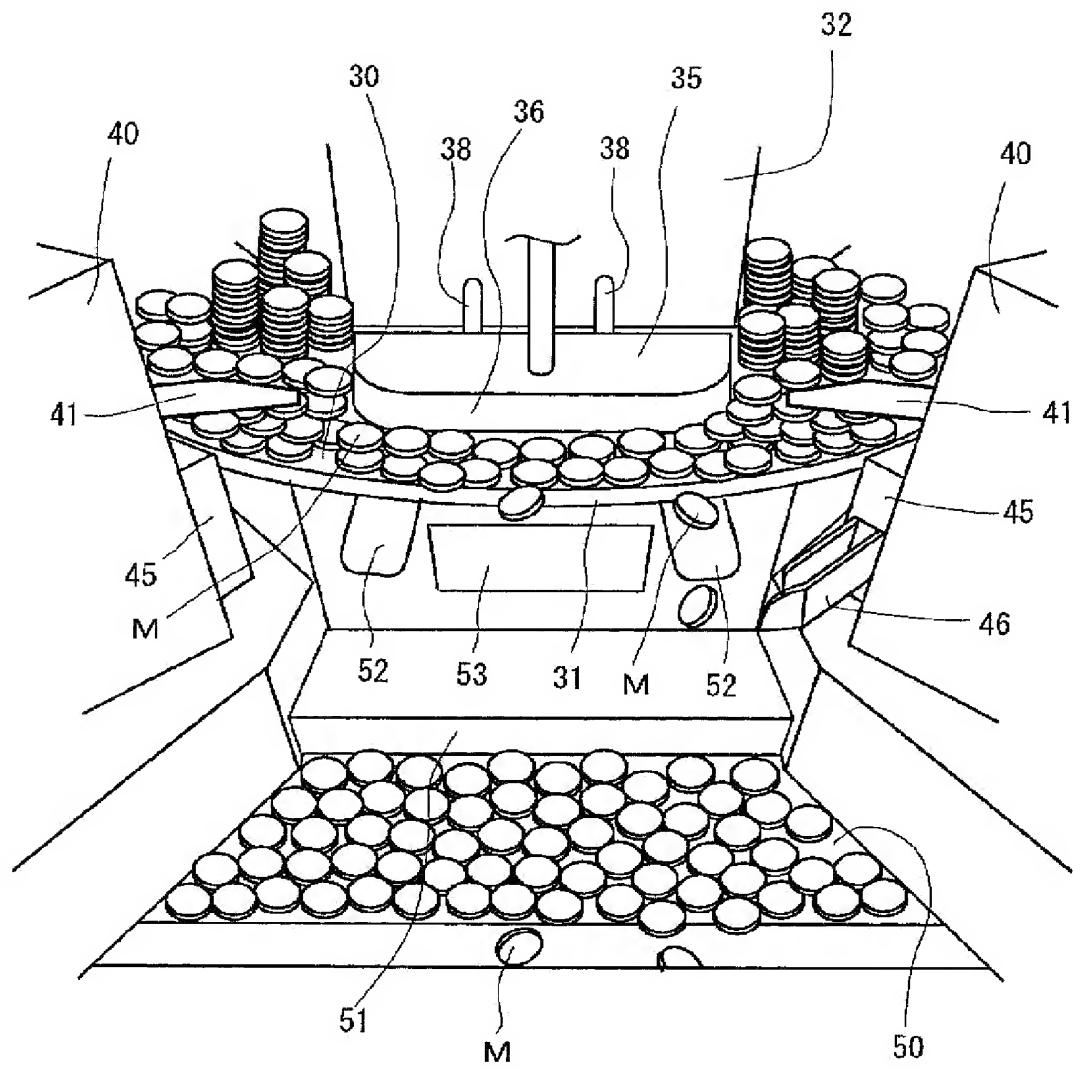
【図 3】



【図 4】



【図 5】



**PAT-NO:** JP02006129890A  
**DOCUMENT-IDENTIFIER:** JP 2006129890 A  
**TITLE:** TOKEN PUSHER GAME APPARATUS  
**PUBN-DATE:** May 25, 2006

**INVENTOR-INFORMATION:**

<b>NAME</b>	<b>COUNTRY</b>
TAKEHIRO, KEIICHI	N/A

**ASSIGNEE-INFORMATION:**

<b>NAME</b>	<b>COUNTRY</b>
HOPE:KK	N/A

**APPL-NO:** JP2004318710  
**APPL-DATE:** November 2, 2004

**INT-CL-ISSUED:**

<b>TYPE</b>	<b>IPC</b>	<b>DATE</b>	<b>IPC-OLD</b>
IPCP	A63F9/00	20060101	A63F009/00

**ABSTRACT:**

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game property in which tokens fed by others can be acquired and there is the possibility that the tokens fed by a player himself/herself are acquired by others in a so-called multi-station

type token pusher game.

SOLUTION: A medal pusher game apparatus comprises: a case body 11 whose outer periphery is equally divided and each portion is set as a player area 20; a play field 30 in a turntable shape; token feeding ports 21; token feeding units 40 provided corresponding to the respective token feeding ports 21 for feeding the tokens M fed from there to the play field 30; pushers 35 which push out the tokens M in the direction of a side edge 31 by reciprocating the prescribed range of a distance from the center of the play field 30 to the side edge 31, and are equally disposed for the same number as the number of the player areas 20 on the player field 20; and putout ports 22 for putting out the tokens M dropped from the side edge 31 of the play field 30. The pushers 35 are rotated horizontally together with the rotation of the play field 30.

COPYRIGHT: (C)2006,JPO&NCIPI